



CASE STUDY

## **Skulmapping fait miroiter son succès avec "Gallery Invasion"**

Un duo belge innovant utilise une solution de projection Panasonic pour un nouveau projet de mapping ludique.

Le duo a utilisé un projecteur PT-VZ570 de Panasonic, associé à une tête miroir spéciale du Dynamic Projection Institute montée devant l'objectif du projecteur. Le miroir programmable et motorisé peut tourner à 270° et bouger de haut en bas, permettant aux images de véritablement inonder la pièce.

"*Gallery Invasion*" est projeté dans la propre galerie d'Antoon à Louvain, en Belgique. Diplômé des Beaux-Arts en peinture, il utilise cet espace pour présenter son travail d'artiste.

**« Nous avons utilisé ce projecteur parce qu'il a une résolution WUXGA, la bonne puissance lumineuse pour l'espace et des niveaux de noir assez réalistes pour les images projetées. »**

L'installation a pour protagoniste un singe, accompagné d'une petite créature qui tagge la peinture du singe avant de courir dans la pièce, poursuivie par le singe furieux. Les caractères occupent tout l'espace en sautant d'un tableau à l'autre.

Le projet a déjà rencontré un certain succès ; une vidéo de l'installation a déjà atteint les 20 millions de vues sur Facebook.

Avec son facteur de forme compact, le PT-VZ570 affiche une durée de vie en fonctionnement de 7000 heures sans entretien. De son côté, la fonction de correction trapézoïdale horizontale, verticale et par coins a permis d'incliner la projection, une condition essentielle pour donner vie à *Gallery Invasion*, le projecteur étant monté à la verticale sur un mur.

Filip Sterckx : « Pour nous, il s'agit avant tout d'un projet de recherche et développement. Nous l'avons créé pour montrer ce que cette technique permettait de faire. Dans ce cas, la vidéo était plus importante pour nous que l'expérience en direct, mais nous avons l'intention de recréer ce type de projet à plus grande échelle pour un public plus nombreux. »

La fonction Daylight View Basic du PT-VZ570 aide également à conserver la luminosité et la netteté des images projetées dans la zone éclairée de la galerie, où les tableaux sont mis en évidence par des projecteurs.

« Nous voyageons beaucoup et passons énormément de temps dans les aéroports. Ils ont presque tous de gigantesques plafonds blancs, qui seraient une toile de fond idéale pour faire voyager les projections sur toute la surface », continue-t-il. « Ou bien, imaginez une projection de King Kong en taille réelle, en train d'escalader un gratte-ciel et de sauter sur l'immeuble voisin ! »

« Ce projet était assez compliqué d'un point de vue technique. Je n'avais jamais travaillé avec une tête miroir auparavant », ajoute Filip. « Le projet a aussi permis de trouver de nouvelles applications pour cette tête miroir vu que, jusqu'à présent, elle était surtout utilisée pour faire bouger des images ou des vidéos, mais pas pour des animations complexes avec des personnages devant être dans des endroits précis à des moments très spécifiques. »

« Nous avons tous déjà vu des projets de mapping sur différents types d'objets. Mais voir des personnages bouger librement sur plusieurs murs, au plafond et même au sol, avec un seul projecteur et une configuration discrète, est une chose assez magique. »

Filip a utilisé le serveur médias MDC-X du Dynamic Projection Institute pour programmer la tête miroir, et l'a configurée de manière à ce qu'elle suive les mouvements préparés dans l'animation.

« Nous avons utilisé ce projecteur parce qu'il a une résolution WUXGA (1920 × 1200), la bonne puissance lumineuse pour cet espace et ce type de projet (4800 lm) et des niveaux de noir assez réalistes pour les images projetées. »



**« Voir des personnages bouger librement sur plusieurs murs, au plafond et même au sol, avec un seul projecteur et une configuration discrète, est une chose assez magique. »**

« Normalement, quand vous projetez du noir, vous voyez qu'une forme rectangulaire grise est projetée. Dans ce cas, cela aurait donné un rectangle noir qui se serait déplacé sur le mur avec l'animation, ce qui aurait évidemment cassé l'effet. »

Skullmapping a aussi intégré du son dans l'installation : ils ont demandé aux créateurs sonores de l'agence Roundhouse de créer des effets audio et de faire bouger le son dans l'espace lorsque l'action va de gauche à droite. L'installation de haut-parleurs de chaque côté de la pièce permet de déplacer le son dans la galerie de manière coordonnée avec l'animation afin de créer une expérience totale.